

o caminho da emoção

Como jogar



O tabuleiro pode ser usado para jogar 3 jogos diferentes, de dificuldade crescente:

1. Conheça o robô e as emoções;
2. Compreender as emoções e encontrar soluções;
3. Interpretação de papéis.

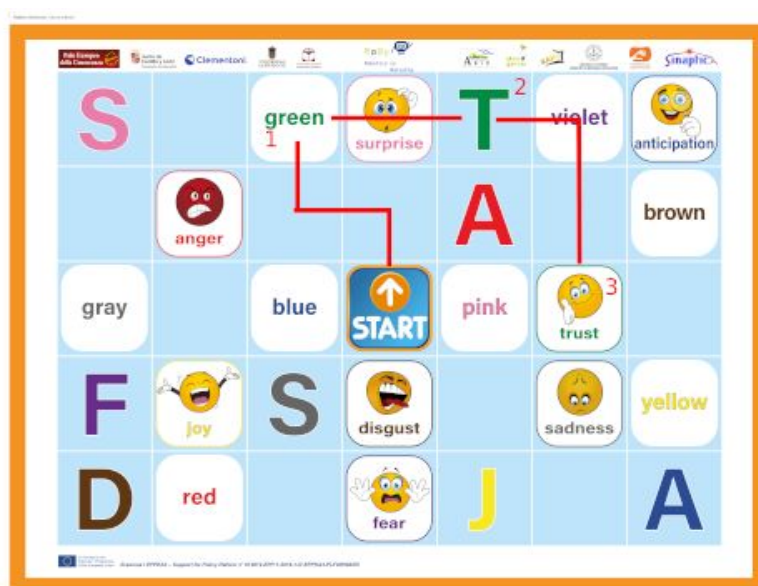
A turma é dividida em pequenos grupos (de 3 a 5 alunos), cada grupo com um tabuleiro.

1. Conheça o robô e as emoções

Para ser usado com crianças mais novas ou para conhecer o funcionamento do robô.

- 1) Coloquem o robô na casa “Início”;
- 2) Escolham uma cor e programem o robô para a alcançar;
- 3) Em seguida programem o robô para chegar à letra com a mesma cor;
- 4) Por último, programem o robô para alcançar a emoção correspondente à cor e à letra.

Este jogo de associação “Cor-Letra-Emoção” é útil para as crianças conhecerem o funcionamento da programação do robô. Com crianças mais novas, ou que se estão a iniciar na robótica, os três passos podem ser separados. Quando as crianças tiverem desenvolvido uma maior capacidade de programação, podem programar todo o trajeto de seguida.



2. Compreender as emoções e encontrar soluções

Este jogo representa um primeiro passo para conectar situações, emoções e possíveis soluções.

Requer um dado e um conjunto de cartas coloridas com possíveis situações de bullying (se não tiver um dado, as crianças podem escolher livremente a cor que desejam alcançar). Para além das situações já pré-definidas, deverão ser criadas outras cartas. Para isso, o/a professor/a deverá trabalhar previamente com a turma para identificar situações em que uma criança pode sofrer bullying. Isso pode ser feito trabalhando com livros específicos ou pedindo diretamente aos alunos e alunas que descrevam tais situações. Neste último caso, eles/as irão descrever situações próximas à sua experiência e isso pode levar a uma discussão de turma sobre eventos já ocorridos. Podem também encontrar outras soluções para as situações.



Como jogar:

- 1) Lancem o dado - o resultado indica o número de movimentos que o robô pode fazer para chegar a uma casa de cor (OU escolham a cor de acordo com a vossa preferência);
- 2) Programem o robô para alcançar uma casa de cor. Tirem uma carta de situação da cor correspondente e leiam-na em voz alta;
- 3) Encontrem uma solução para a situação alcançando a letra adequada.

Cartão de situação

O sinal do recreio tocou. Depois de terminarem o lanche e pedirem permissão à professora, a Martina e a Silvia saem da sala juntas.

Quando chegam à porta da casa de banho, encontram a Camila que para na frente delas. A Camila diz à Silvia que ela não devia estar com a Martina, e que devia passar o recreio só com ela porque são as melhores amigas. A Silvia e a Camilla saem juntas dali.

- Como se sentiu a Martina?
- Como pode ela ultrapassar a situação?

[Rosa]

O Paulo, o Mateus e o Valter, acompanhados pelos pais, chegam ao campo de basquetebol perto do parque de lazer da sua vila. Depois de algumas rodadas de lances livres, o Pedro chega e pede aos outros que joguem um jogo de dois contra dois: o Mateus e o Paulo desafiam o Valter e o Pedro...

A cada erro do seu companheiro de equipa, o Pedro provoca-o com palavras cada vez mais desagradáveis.

O Valter, como está na frente dos seus amigos, fica cada vez mais envergonhado.

- Como pode ultrapassar a situação?

[Verde]

Durante a aula de ginástica, a professora pede que as crianças formem duas equipas para o jogo de voleibol. A Micaela e o Filipe são os dois líderes de equipa e, um de cada vez, escolhem os seus colegas. O Ricardo fica para último e fica muito zangado pois não quer ficar na equipa da Micaela. Ele começa a ficar com o rosto todo vermelho e a fechar os punhos...

- Como pode tentar ultrapassar a situação?

[Vermelho]

É hora de intervalo, e a Júlia já está a sonhar em comer o queque de chocolate que a sua mãe lhe preparou para o lanche. Antes de começar a comer ela vai à casa de banho lavar as mãos, mas quando volta para a sala o Tomás está a comer o seu lanche. A Júlia tenta apanhar o seu lanche de volta, mas o Tomás continua a comer o queque.

- Como se sentiu a Júlia?
- Como pode ela ultrapassar a situação?

[Castanho]

<p>Na aula de artes, a professora diz às crianças que a primeira a terminar o desenho será a sua assistente por dois dias. O Miguel termina antes de todos os outros e a professora pede-lhe para ir tirar fotocópias. O Francisco, seu colega de mesa que ficou com inveja, pega numa caneta vermelha e estraga o desenho do amigo. Quando o Miguel volta para a aula e vê o que aconteceu ao seu trabalho fica imóvel e incrédulo...</p> <p>- Como se sentiu o Miguel? - Como pode ele ultrapassar a situação?</p> <p>[Cinza]</p>	<p>Numa tarde de primavera, a Cecília e o Kevin estão a brincar no escorrega do parque, quando o Joel chega com a sua tia. A criança imediatamente corre para o escorrega porque também quer andar. A Cecília gostaria que fossem apenas ela e Kevin a brincar no escorrega, então, pouco antes do Joel começar a escorregar, ela dá-lhe um forte empurrão que o faz cair no chão.</p> <p>- Como se sentiu o Joel? - Como pode ele ultrapassar a situação?</p> <p>[Roxo]</p>
<p>O Francisco começou a frequentar uma escola nova há algum tempo. Ele é muito tímido e desajeitado e alguns dos seus colegas começaram a chamar-lhe 'Cenoura' por causa do seu cabelo ruivo. O Francisco está cansado da situação.</p> <p>- Como é que achas que ele se sente? - Como pode ele ultrapassar a situação?</p> <p>[Azul]</p>	<p>É uma manhã de verão. O Marco e a Luísa estão no acampamento de verão a fazer uma oficina de arte. Eles veem o desenho do Nico e começam a gozar com ele porque consideram o seu trabalho o mais feio de todos. O Nico fica cada vez mais nervoso e cansado da situação.</p> <p>- Como pode ele ultrapassar a situação?</p> <p>[Amarelo]</p>

Soluções:

A: Afastando-se - dar um passo atrás ou ir embora pode ajudar a evitar a violência

A: Astúcia - usar o humor para rir juntos

M: Mostrando limite – pedir claramente para parar é sempre uma boa ideia

A: Aproximando-se dos seus amigos e pedindo-lhes apoio

S: Sentar-se e manter a calma antes de reagir, não devemos deixar as emoções dominar-nos

F: Falar com um adulto pode-nos ajudar a acalmar quando não conseguimos fazê-lo sozinhos

C: Conversando. explicar o que se está a sentir pode ser um caminho para o diálogo

T: Tenta encontrar alguém com quem falar sobre a situação - uma conversa pode ajudar a sentires-te melhor

Este jogo oferece às crianças situações e soluções pré-definidas. Isso pode ajudar o professor a iniciar uma discussão sobre episódios de bullying.

1. Interpretação de papéis

Este jogo é mais complexo, levando as crianças a encenar situações ligadas a emoções e reações. Esta atividade é baseada no storytelling (habilidade de contar histórias).

Um grupo de 4 crianças joga junto em 2 equipas, usando 2 robôs.

O jogo requer:

- um dado,
- um conjunto de cartas de personagens (o nome dos personagens começa com uma das letras do tabuleiro),
- um conjunto de cartões de contexto (no qual um ambiente e uma situação são descritos)

- 1) O primeiro par começa a jogar. A primeira criança (A) tira uma carta de personagem e programa o robô para chegar à caixa com a primeira letra do nome.
- 2) A segunda criança (B) lança o dado e programa o robô para alcançar uma casa de emoções de acordo com o número de movimentos definidos pelo dado. Esta é a emoção que a personagem está a sentir.
- 3) O segundo par faz o mesmo procedimento com o seu robô.
- 4) Um dos jogadores tira uma carta de contexto.
- 5) O grupo de crianças inventa um cenário de bullying que reúne os personagens, as emoções e o contexto escolhidos aleatoriamente.
- 6) As crianças que escolheram os personagens (A) inventam os diálogos.
- 7) Enquanto isso, as crianças que escolheram as emoções (B) movem os robôs no tabuleiro, alcançando as caixas das emoções que acham que os personagens estão a sentir.
- 8) O objetivo é encontrar uma solução comum. Uma vez que os personagens entrem em acordo, ambos os robôs devem chegar à caixa com a cor indicada no cartão de contexto.

Um conjunto extra de cartas pode ser adicionado para definir outros elementos da história. O professor também pode usar dados criados especificamente para ajudar a construir a história ou fornecer cartões de contexto mais estruturados.

Exemplo de Cartas de Personagem

S = Sofia
C = Carolina
F = Francisco
M = Maria
T = Tiago
A = Alice
A = André
A = Ana

Exemplo de Cartões de Contexto

Verde = parque/ escorrega
Violeta = escola
Castanho = campo desportivo/ginásio
Cinza = praça da cidade / rua
Azul = beira-mar/piscina
Rosa = numa festa
Amarelo = autocarro
Vermelho = depois da escola